

# Prozedurale Generierung von Baumstrukturen innerhalb der Unreal Engine 4

Bachelor Abschlussarbeit

David Liebemann, TODO



# Überblick

- 1. Einleitung
- 2. Lindenmayer-Systeme
- 3. Space Colonization Algorithmus
- 4. Implementierung
- 5. Ergebnisse
- 6. Zusammenfassung und Ausblick
- 7. Quellen



## 1 Einleitung

#### **Prozedurale Generierung**



#### 1. Einleitung - TODO

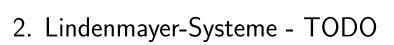


## 2 Lindenmayer-Systeme

2.1



#### 2.2 Kontextfreie Grammatiken





#### Softwarequalität 2.1 Test

Test



## 3 Space Colonization Algorithmus

#### 3.1 TODO



#### 3. Space Colonization Algorithmus - TODO



# 4 Implementierung



#### **TODO**



# 5 Ergebnisse



#### 5.1 TODO



## 6 Zusammenfassung und Ausblick



#### 6.1 TODO



#### 7 Quellen

• Helmut Balzert: Lehrbuch der Software-Technik - Software-Management Software-Qualitätssicherung, Unternehmensmodellierung. Spektrum Akademischer Verlag GmbH 1998.